

Ressources techniques et pédagogiques

Limitée à 8 stagiaires par jour

- . Exposés théoriques
- . Etude de cas concrets

- . Mise à disposition de documents supports à la suite de la formation

3 jours (recommandé)

Intra uniquement

A partir de **600 €** HT/jour

Un entretien téléphonique est à prévoir avec notre formateur.

Le programme et la durée de la formation seront déterminés suite à cet entretien.

Objectif

- . Vous apprendrez à utiliser Artlantis
- . À la fin de la formation, vous saurez concevoir des images de synthèse et les insérer sur des documents destinés à la réalisation de Permis de construire ou à la commercialisation (affichage, site internet...)

Suivi et évaluation

- . Feuilles de présence
- . Questions orales ou écrites (QCM)
- . Mises en situation
- . Formulaire d'évaluation de la formation

Pré-requis

- . Connaissance de l'environnement Windows
- . Expériences souhaitées à des logiciels graphiques de D et/ou 3D (type photoshop, AutoCAD...)

Public

- . Toutes personnes souhaitant créer des images de synthèse telles que les architectes, collaborateurs d'architecte, maîtres d'oeuvre, dessinateurs, graphistes, etc.

PROGRAMME

Formation animée par
un formateur expert Artlantis

Présentation et interface

- . Description et concept du logiciel
- . Présentation de l'interface

Préparation du fichier 3D

- . Gestion des matières par calques ou couleurs
- . Choix du format d'export du modèleur 3D

Référence

- . Récupération du travail réalisé avant modification dans le modèleur

Définir la scène

- . Paramètres de rendu : ombre, réflexion, réfraction, anti-aliasing, radiosity Pa
- . Insertion et calage dans une photo
- . Coupes 3D

Définir les sources lumineuses

- . Créer une source lumineuse

(soleil, ampoule ou spot)

- . Modifier les paramètres d'une source lumineuse (couleur, intensité, zone d'éclairage, ombres portées...)
- . Activer une source lumineuse suivant la ou les vues

Appliquer les matières

- . Appliquer une matière sur un objet
- . Changer la texture ou la couleur d'une matière
- . Activer la brillance ou la transparence d'une matière
- . Remplacer une matière par une autre

Calcul d'une scène

- . Modèleur NURBS
- . Les surfaces de carreau (patches)
- . Les maillages éditables

Matériaux complexes

- . Activer les paramètres de rendu : ombre portée, transparence et réfraction
- . Définir la taille de la scène à calculer
- . Activer les options de calcul
- . Optimiser les temps de calculs
- . Rendre plusieurs scènes différées